

BAB I TUGAS UMUM

Tugas umum pada laporan Praktik Kerja Nyata ini, merupakan penjelasan mengenai tinjauan umum perusahaan beserta sistem administrasi dari GAME FANTASIA.

1.1 Tinjauan Umum Perusahaan

1.1.1 Sejarah Perusahaan

Game Fantasia merupakan perusahaan yang dipimpin oleh manajer utama dan manajer operasional yang dipimpin oleh Bapak Hengky Prajitno dan Bapak Edi Susanto. Perusahaan yang bergerak dibidang jasa pelayanan game, diantaranya adalah Game Fantasia. Game Fantasia memiliki kantor pusat yang beralamat di Pangongangan, Kec. Manguharjo, Kota Madiun, Jawa Timur.

Kantor pusat Game Fantasia ini berisi gudang permainan dan kantor pusat untuk mengelola cabang perusahaan. Game Fantasia ini juga menyediakan pelayanan teknisi atau *service* di dalam gudang tersebut sehingga cabang perusahaan tidak perlu mengundang teknisi dari luar lingkup perusahaan. Kantor pusat Game Fantasia ini juga membawahi beberapa CV dan beberapa cabang outlet pada mall yang tersebar diseluruh pulau Jawa.



Gambar 1.1 GAME FANTASIA *HEAD OFFICE*
(Sumber : Data survei lapangan)

Game Fantasia memiliki 5 cabang yang tersebar diseluruh pulau Jawa berikut merupakan nama-nama cabang tersebut:

Table 1.1 Nama CV dan Cabang GAME FANTASIA

No	CV GAME FANTASIA	Cabang <i>Outlet</i>
1	CV FCA (FANTASINDO CITRA ABADI)	Pati
		Jombang
		Mojokerto
		Cepu
		Kudus
		Bojonegoro 1
		Bojonegoro 2
2	CV MSB (MANDIRI SUKSES BERSAMA)	Tuban
		Kediri 1 (tutup)
		Kediri 2
		Jember 2
		Situbondo
3	CV FCJ (FANTASINDO CITRA JAYA)	Pasuruan
		Sidoarjo
		Jember 3
4	CGP (CITRA GEMILANG PERKASA)	Sukoharjo
		Ambarawa
5	GCS (GRAHA CERIA SENTOSA)	Cilacap
		Semarang 1 Citraland / mall Ciputra
		Semarang 3 ada Setiabudi
6	Gfan Kids	Semarang 5 ada Majapahit
		<i>Kidz</i> Kertos (Kediri 2)
		<i>Kidz</i> Mojokerto
		<i>Kidz</i> Bojonegoro
		<i>Kidz</i> Artos (Magelang)
		Roxy Jember 2
		Situbondo

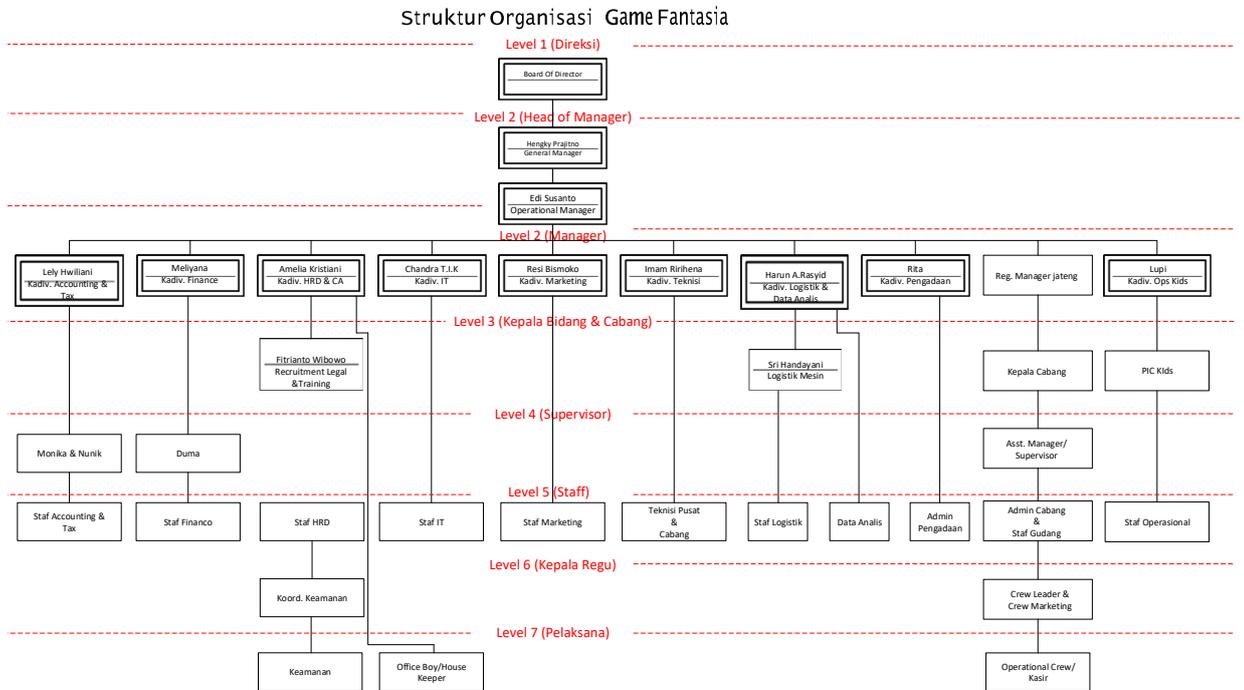
(Sumber: Hasil Survei Lapangan 2022)



Gambar 1.2 Salah satu *outlet* Game Fantasia disebuah *mall*
(Sumber : *Website* Game Fantasia)

1.1.2 Struktur Organisasi dan *Job Description*

GAME FANTASIA memiliki struktur organisasi untuk mengelola bisnis tersebut. Berikut struktur organisasi dan deskripsi tugas pada GAME FANTASIA.



Gambar 1.3 Struktur organisasi GAME FANTASIA
(Sumber : Data perusahaan)

a. Pimpinan Perusahaan

Pimpinan perusahaan Game Fantasia ini ada 2 yaitu manager umum dan manager operasional. Tugas dari pimpinan perusahaan ini yaitu bertugas sebagai memberikan arahan ke mana organisasi akan dibawa dan bertanggung jawab mengawasi seluruh proses operasi yang berjalan di Game Fantasia.

b. Kepala Divisi

Kepala divisi bertugas dalam mengawasi dan bertanggung jawab kepada seluruh divisi yang ada dibawahnya pada perusahaan Game Fantasia.

c. Gudang *Warehouse*

Tugas dari *warehouse* adalah Mendata Barang, Melakukan Penataan Barang, Melakukan Pemeliharaan Barang, Mendata Barang Untuk Distribusi, Saling Berkoordinasi Dalam Satu Tim, Menjaga Kebersihan dan Kerapian Gudang, Mengecek Kualitas Barang, Memastikan Keamanan Barang yang dibutuhkan untuk melakukan proses operasi Game Fantasia dengan cabang-cabangnya.

d. *Accounting* (Admin dan Keuangan)

Admin dan Keuangan pada Game Fantasia biasa disebut tim akuntansi yang bertugas dalam hal administrasi perusahaan seperti halnya mengelola keuangan cabang perusahaan, menggaji karyawan, hingga mengatur pengeluaran dan pemasukan perusahaan.

e. HRD (*Human Resources Development*)

Fungsi dan tugas dari HRD pada Game Fantasia yaitu melakukan perencanaan, Menyelenggarakan Rekrutmen dan Seleksi, Memberikan *Training and Development*, Kompensasi dan Keuntungan, Menghimpun Administrasi Data, Mengadakan Evaluasi Karyawan.

f. IT (*Information AND Technology*)

Dikarenakan Game Fantasia ini sebagian besar beroperasi menggunakan komputer maka dibutuhkan divisi IT untuk merawat sistem dengan baik. Tugas dari divisi IT ini yaitu memeriksa dan memastikan semua komputer yang dipakai *user* dapat digunakan dengan baik mulai dari terhubung ke jaringan, aplikasi yang digunakan *user* dapat berjalan sebagaimana mestinya, data *user* di komputer tidak bisa dibaca atau diambil oleh orang tanpa izin, memperbaiki komputer *user* yang rusak, melakukan *update* sistem operasi atau aplikasi secara berkala, melakukan *backup* data, memastikan sistem pendukung seperti printer dan scanner dapat beroperasi, membuat atau merangkai jaringan dan kabel data, menginstal dan konfigurasi antivirus demi keamanan Komputer.

g. Data Analisis

Tugas dari data analisis pada Game Fantasia yaitu menganalisis data yang berkaitan dengan bisnis perusahaan, merancang dan melaksanakan survei sampai menganalisis data survei, melakukan penelitian dan analisis data konsumen, dengan tujuan untuk mengembangkan manajemen arsip yang baik.

h. Teknisi

Game Fantasia dalam mengelola bisnisnya dan cabang-cabangnya diperlukan teknisi untuk memperbaiki atau merawat alat-alat untuk keberlangsungan bisnisnya. Tugas dari teknisi ini yaitu membantu perawatan, pemasangan, melakukan tes diagnosa pada sistem mekanik, menerapkan rencana perawatan mekanis untuk mencegah kerusakan peralatan yang mahal, memecahkan masalah kerusakan dan melakukan perbaikan, mendokumentasikan proses dan melakukan pencatatan servis mekanis, memantau ketersediaan suku cadang dan mengisi kembali persediaan, mengoptimalkan efisiensi mekanis dengan menyesuaikan pengaturan mesin dan

peralatan, Melatih rekan kerja tentang penggunaan mesin dan peralatan mekanis yang aman dan efisien.

i. Sopir

Tugas dari sopir Game Fantasia disini sebagai pengantar jemput barang dari gudang ke cabang-cabang perusahaan atau sebaliknya. Selain itu juga bertugas sebagai sopir ketika ada Kegiatan kunjungan atau peninjauan ke cabang perusahaan yang biasa dilakukan oleh pemimpin perusahaan dan tugas dari sopir disini juga sebagai pengambil bahan baku *sparepart* gudang apabila pihak dari toko yang melakukan transaksi tidak menyediakan jasa pengiriman ke Game Fantasia maka sopir inilah yang akan mengambil barang-barang tersebut dari toko atau mitra kerja ke gudang Game Fantasia. Kendaraan yang biasa dipakai yaitu truk, mobil box, dan mobil perusahaan.

j. Satpam

Satpam pada Game Fantasia ini memiliki jam kerja secara *shift* dan bertugas sebagai keamanan perusahaan, memastikan bahwa apabila jam operasional telah selesai semua pintu akan dikunci, menata parkir, membantu penyebrangan jalan, bertugas melakukan penerangan dan pemadaman listrik ketika jam operasional selesai.

k. OB (*Office Boy*)

Tugas dari *office boy* sendiri pada perusahaan Game Fantasia yaitu menyediakan dan menyiapkan makan minum apabila ada tamu perusahaan atau ada karyawan yang meminta. Menyediakan dan menyiapkan makanan serta minuman dan mempersiapkan ruang rapat atau pertemuan. Melaksanakan tugas lain sesuai dengan permintaan dari karyawan di divisi yang terkait misalnya mengambil dokumen, fotokopi, dan lainnya. Memindahkan meja, kursi, atau perabot lainnya jika diperlukan.

1.1.3 Ketenagakerjaan

Pada Game Fantasia ini memiliki 51 karyawan aktif yang terbagi menjadi beberapa bagian yaitu pada bagian HRD, akuntansi, desain, IT, data Analisis, gudang, pajak, arsip data, teknisi, sopir, satpam, dan OB. Jam kerja pada perusahaan ini yaitu dimulai jam 8 pagi dengan dimulainya *briefing* yang dipimpin secara langsung oleh direktur utama dan direktur operasional, dilanjutkan kerja hingga jam 4 sore atau total 7 jam kerja dengan istirahat siang 1 jam. Selain itu juga ada satpam yang berjaga pada gerbang masuk dengan sistem penjagaan 24 jam dan terbagi dalam jam kerja *shift*.

1.2 Sistem Produksi

1.2.1 5M + 1TIE

5M + 1TIE yaitu metode *Fishbone* diagram sering disebut *Cause and Effect* diagram adalah sebuah diagram yang menyerupai tulang ikan yang dapat menunjukkan sebab akibat dari suatu permasalahan (John Bank, 1992). *Fishbone* diagram juga merupakan salah satu tool dari *7 basic quality tools*. *Fishbone* diagram digunakan ketika kita ingin mengidentifikasi kemungkinan penyebab masalah dan terutama ketika sebuah team cenderung jatuh berpikir pada rutinitas.

Faktor-faktor yang menjadi penyebab utama yang mempengaruhi kualitas pada *fishbone* diagram terdiri dari 5M + 1E yaitu *machine* (mesin), *man* (manusia), *method* (metode), *material* (bahan produksi), *measurement* (pengukuran), dan *environment* (lingkungan). Faktor-faktor tersebut berguna untuk mengelompokkan jenis akar permasalahan ke dalam sebuah kategori.

- Manusia (*Man*)

Manusia yang dimaksud yaitu para pekerja, dimana perusahaan Game Fantasia ini memiliki total 51 karyawan aktif yang terbagi beberapa divisi yaitu pada bagian direktur, HRD, akuntansi, desain, IT, data Analisis, gudang, pajak, arsip data, teknisi, sopir, satpam, dan OB. Untuk pembagiannya yaitu pada kantor terdapat 31 karyawan dengan pembagian yaitu pada 2 direktur, HRD, akuntansi, data analisis, pajak, arsip data, dan gudang operasional. Untuk 20 karyawan berada pada pergudangan yang termasuk Teknisi, Sopir, Satpam, dan OB.

- Material

Game Fantasia memiliki beberapa material yang dibutuhkan dalam operasional perusahaan seperti pada bagian kantor dibutuhkan kertas A4 untuk mengeprint laporan atau data, tinta print, polpen, stipo, spidol, isi steples, klip, dan lain-lain. Untuk bagian gudan dan teknisi dibutuhkan kawat las, lem tembak, kabel berbagai ukuran, timah solder, battery berbagai ukuran, kayu, triplek, mata bor, mata gerinda, paku, mur baut, solatip, isolasi, listrik, dan air.

- Uang (*Money*)

Modal yang digunakan oleh Game Fantasia pada awalnya adalah murni uang dari pemilik perusahaan atau pemilik saham perusahaan. Dana operasional yang digunakan adalah uang dari pendapatan bersih dari uang kas perusahaan. Seiring berjalannya waktu usaha yang dijalankan semakin berkembang dan uang hasil keuntungan dari modal awal tersebut digunakan untuk menambah tempat usaha membuka cabang perusahaan, menambah aset perusahaan, menggaji karyawan, serta membeli kebutuhan seperti bahan baku dan juga membayar listrik yang digunakan pada perusahaan Game Fantasia selama operasional.

- Metode (*Method*)

Dalam proses operasional Game Fantasia ini metode yang digunakan yaitu seluruh cabang perusahaan wajib mengirim laporan kas masuk, kas keluar, kas operasional, dan laporan bank cabang serta *softfile* berupa Ms Excel dari laporan-laporan tersebut setiap bulannya. Metode pengiriman laporan tersebut untuk *hardfile* menggunakan jasa J&T, JNE, POS Indonesia dan lain-lain. Untuk *softfile* dikirim melalui google drive setelah semua data berada di kantor pusat Game Fantasia maka dilakukan pengecekan manual dengan mencocokkan data laporan *hardfile* berupa nota atau bukti-bukti pengeluaran dan pemasukan dengan data *softfile*.

Ketika ada data yang tidak sesuai nota, laporan, data *softfile* maka dilakukan *complain* ke cabang perusahaan tersebut. Ketika laporan semua lolos pengecekan dan terbukti sinkron maka data *softfile* tersebut akan ditandai dengan diberi warna dan tanggal pengecekan lalu dipindah ke *database* perusahaan. Selain itu untuk data *hardfile* akan diikat dan ditempatkan pada kardus yang nantinya disimpan pada

gudang arsip data. Data-data laporan operasional cabang dan kantor pusat akan disimpan selama 5 tahun dikarenakan sewaktu-waktu dilakukan pengecekan dari kantor pajak, setelah itu data-data tersebut akan dimusnahkan.

- Mesin (*Machine*)

Game Fantasia ini sudah menggunakan beberapa mesin untuk operasional perusahaan diantaranya bagian kantor yaitu komputer, laptop, printer, dan scanner. Untuk bagian gudang sudah menggunakan kompresor, alat las listrik, *lift* barang dikarenakan gudang Game Fantasia berbentuk tingkat 2 lantai, dan alat-alat teknisi seperti testpen, solder, multimeter, tang ampere, gerinda, bor, dan lain-lain.

- Teknologi (*Technology*)

Dengan sistem yang sudah mengikuti jaman, operasional perusahaan menggunakan *database* dan *software* MIS (*Management Information System*) yang berguna untuk melihat stok barang dan data laporan secara *online* yang dapat diakses oleh seluruh pekerja kantor. Untuk sarana berkomunikasi Game Fantasia menggunakan teknologi berupa aplikasi Whatsapp sebagai media komunikasi antar pekerja sampai cabang perusahaan dan aplikasi zoom yang biasa digunakan untuk rapat dengan mitra perusahaan maupun rapat dengan cabang-cabang perusahaan secara *online*. Bukan hanya itu Game Fantasia ini juga terdaftar di google maps guna memudahkan orang lain untuk menjangkau lokasi gudang dan kantor pusat Game fantasia.

- Informasi (*Information*)

Informasi yang digunakan Game Fantasia untuk proses operasi divisi praktikan berada pada arsip data yaitu data *hardfile* laporan cabang dikirim ke kantor pusat Game Fantasia menggunakan jasa kirim barang seperti JNT, JNE, dan Pos Indonesia. Selanjutnya akan melalui proses pengecekan antara *hardfile* (berupa laporan kas operasional, kas pemasukan, kas pengeluaran, bank cabang, dan nota-nota asli) dengan data *softfile* yang ada di Komputer. Untuk menunjang informasi Game Fantasia memiliki alamat untuk memberi suatu kabar berita kepada masyarakat yaitu:

- Facebook : Game Fantasia Indonesia (Official)
- Twitter : gamefantasia

- Instagram : gamefantasia
- Website : www.gamefantasia.com

- Energi (*Energy*)

Game Fantasia ini menggunakan tenaga listrik, air, dan bahan bakar bensin untuk menunjang seluruh fasilitas dan kegiatan operasional perusahaan yang sedang dilakukan.

1.2.2 Proses Bisnis

Proses Bisnis yaitu Kegiatan untuk memperoleh keuntungan secara individu atau kelompok. Melakukan Kegiatan bisnis pastinya untuk mencari keuntungan agar kebutuhan hidup terpenuhi. Tidak ada orang yang melakukan bisnis untuk mencari kerugian, Sukirno (2010: 20). Pada perusahaan ini sistem bisnis dilakukan secara kelompok organisasi mulai dari kantor pusat operasional perusahaan, gudang, dan cabang perusahaan. Proses bisnis yang dijalankan Game Fantasia ini semakin berkembang dan uang hasil keuntungan dari modal awal digunakan untuk menambah tempat usaha dengan membuka cabang perusahaan, menambah aset perusahaan, menggaji karyawan, serta membeli kebutuhan seperti bahan baku dan juga membayar listrik yang digunakan pada perusahaan Game Fantasia selama beroperasi.

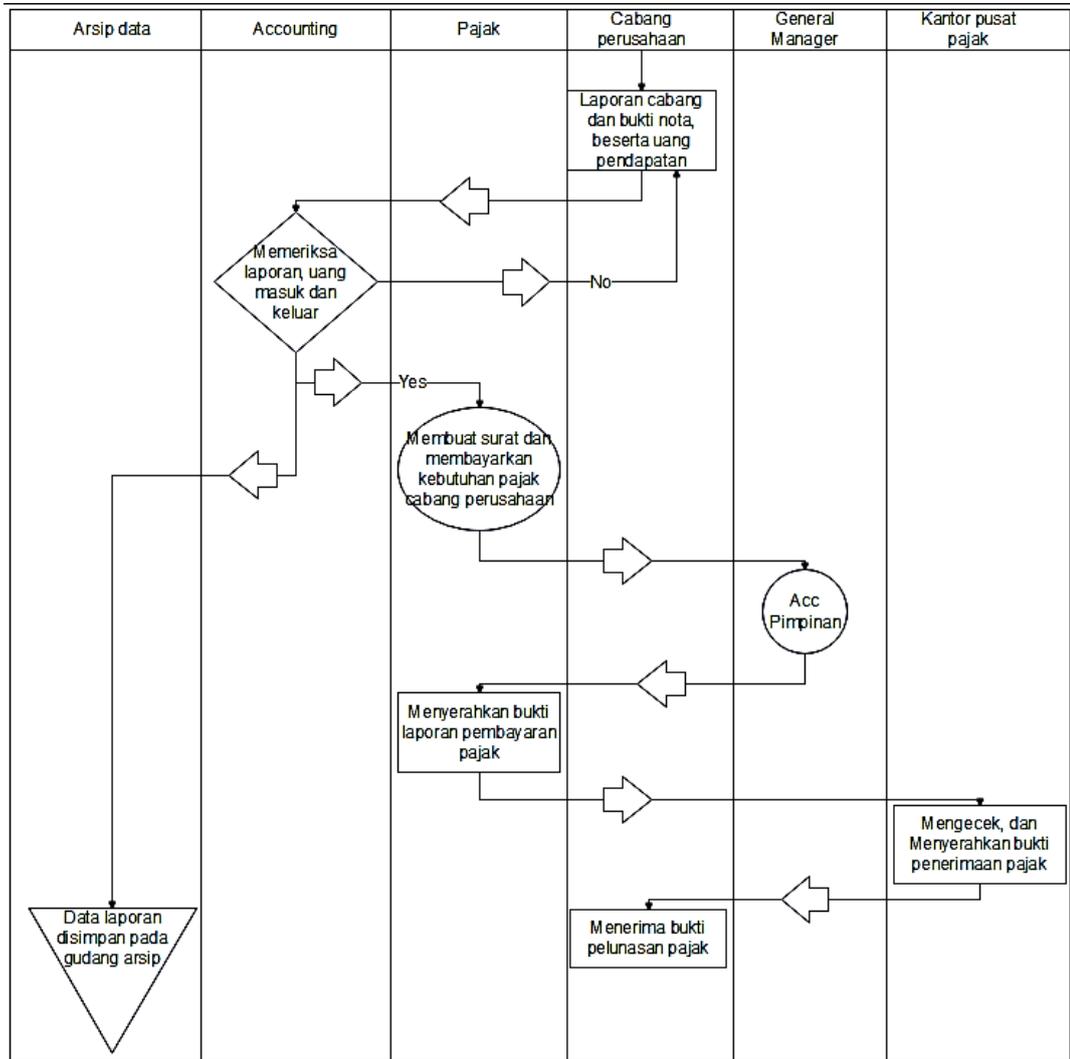
1.3 Peta Kerja

1.3.1 Flow Process Chart (FPC)

Flow Process Chart (FPC)													
Ringkasan								Pekerjaan : Oprasional Gfan HO Nomor peta : 01 Orang <input checked="" type="checkbox"/> barang <input type="checkbox"/> Sekarang <input checked="" type="checkbox"/> Awalan <input type="checkbox"/> Dipetakan oleh : Praktikan Tanggal dipetakan : 12 Oktober 2022					
Kegiatan	Sekarang		Usulan		Beda								
	JML	WKT	JML	WKT	JML	WKT							
<input type="radio"/>	Operasi												
<input type="checkbox"/>	Pemeriksaan												
<input type="checkbox"/>	Transportasi												
<input type="checkbox"/>	Menunggu												
<input type="checkbox"/>	Penyimpanan												
Jarak total													
Uraian kegiatan	Lambang					Jarak	Waktu (Menit)	Jumlah	Tindakan				
	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				Gabungan	Ubah			Perbaikan
									Urutan	Tempat	Orang		
Laporan cabang perusahaan datang				<input checked="" type="checkbox"/>			0						
Laporan menuju bagian Accounting untuk diperiksa				<input checked="" type="checkbox"/>			2						
Laporan diperiksa dan dicek dengan <i>softfile</i> beserta nota-nota			<input checked="" type="checkbox"/>				120						
Menuju ke divisi pajak untuk proses pembuatan surat kebuhan pajak cabang				<input checked="" type="checkbox"/>			2						
Dibuatkan surat pembayaran pajak beserta kebutuhan pembayaran	<input checked="" type="checkbox"/>						60						
Surat kebutuhan pembayaran pajak dibawa untuk meminta acc pimpinan				<input checked="" type="checkbox"/>			2						
Proses pengecekan oleh pimpinan perusahaan			<input checked="" type="checkbox"/>				30						
Proses acc oleh pimpinan perusahaan	<input checked="" type="checkbox"/>						15						
Laporan menuju pihak perpajakan untuk dibayarkan ke kantor Pusat pajak				<input checked="" type="checkbox"/>			2						
Divisi perpajakan mengirimkan laporan beserta kebutuhan uang pajak ke kantor pajak	<input checked="" type="checkbox"/>						30						
Pembayaran pajak dan pelaporan kebutuhan pembayaran pajak diantar secara <i>online</i> ke kantor pajak				<input checked="" type="checkbox"/>			2						
Laporan dan keuangan diterima oleh kantor pajak secara <i>online</i>			<input checked="" type="checkbox"/>				2						
Kantor pajak mengecek laporan			<input checked="" type="checkbox"/>				30						
Kantor pajak mengecek pembayaran			<input checked="" type="checkbox"/>				60						
Kantor pajak membuat bukti pajak telah diterima dan dikirimkan secara <i>online</i> ke cabang perusahaan yang bersangkutan	<input checked="" type="checkbox"/>						60						
Laporan bukti pelunasan pajak dikirimkan ke cabang perusahaan secara <i>online</i>				<input checked="" type="checkbox"/>			2						
Cabang perusahaan yang bersangkutan menerima bukti pelunasan pajak			<input checked="" type="checkbox"/>				30						
Laporan dan bukti pelunasan pajak disimpan cabang perusahaan				<input checked="" type="checkbox"/>			0						

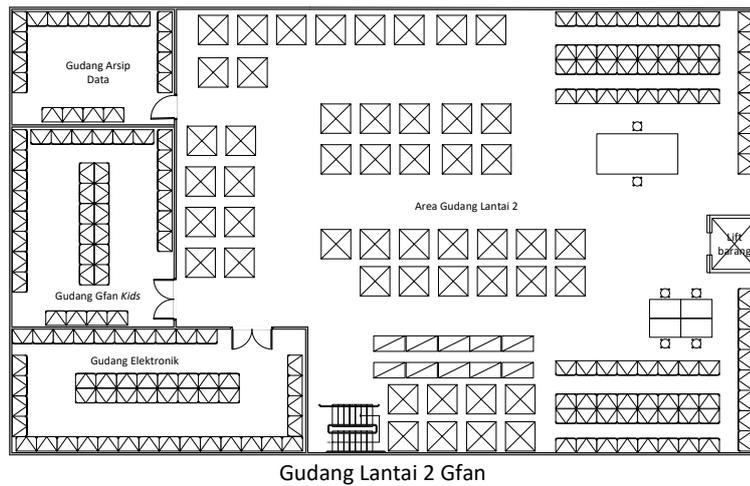
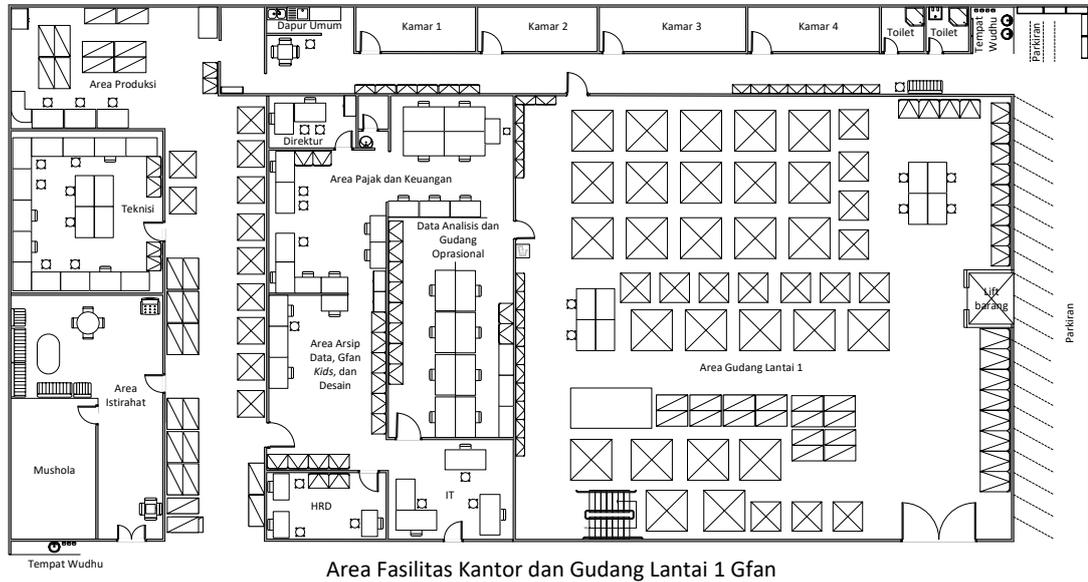
Gambar 1.4 Flow Process Chart (FPC) GAME FANTASIA
(Sumber : Data hasil survei lapangan)

1.3.2 Flow Diagram Prosedur Kerja



Gambar 1.5 Flow Diagram Prosedur kerja GAME FANTASIA
(Sumber : Data hasil survei lapangan)

1.3.3 Peta Kerja



Gambar 1.6 Peta Kerja GAME FANTASIA
(Sumber : Data hasil survei lapangan)